

CURLING

# SCHACH AUF DEM EISFELD

**Curling erfreut sich immer grösserer medialer Beachtung. Das kommt nicht von ungefähr, denn die Schweiz hat immer wieder Spitzenathleten in dieser Sportart hervorgebracht. Doch wie genau funktioniert dieser Sport und was macht ihn so besonders?**

Von Markus Grüninger

Curling ist vordergründig sehr einfach zu erklären: Beim Curling treten zwei Mannschaften à je vier Spieler gegeneinander an. Jeder Akteur spielt zwei Steine und versucht, seinen Stein in der kreisförmig markierten Zielzone (House) möglichst nahe an das Zentrum (Button/Dolly) zu spielen. Die Spieler können aber auch versuchen, die Steine der gegnerischen Mannschaft aus dem Weg zu räumen, da diese im gleichen Feld spielen. Beim Curling ist es so ähnlich wie beim Boule oder beim Boccia. Ein Spiel nennt man in der Curlersprache ein End. Im Wettkampf braucht es zehn solcher Ends.

Das Ziel des Spiels ist es, möglichst in jedem Durchgang mehr Steine in der Nähe des Zentrums platziert zu haben, als der Gegner. Dafür gibt es Punkte. Das Team, welches nach acht gespielten Durchgängen die meisten Zähler vorweisen kann, hat gewonnen.



## Festgelegte Reihenfolge

Jeder Curler spielt in einer festgelegten Reihenfolge. Zuerst spielen die Leads, sie spielen im Wechsel die ersten beiden Steine. Dann folgen die Seconds, und dann die Thirds bzw. auch Vice-Skips genannt, und ganz am Schluss spielen die beiden Skips ihre Steine.

Der Skip hat eine besondere Rolle.

Der Skip ist der Kapitän der Mannschaft und er oder sie legt die Spieltaktik fest. Er zeigt mit dem Besen auf jenen Punkt, wohin die übrigen Spieler zielen sollen. Der Skip selbst wischt nur selten, es sei denn, der Stein bewegt sich im Haus oder hinter der Teeline. Der Skip ist verpflichtet, ausserhalb der unmittelbaren Spielzone zu stehen, wenn das andere Team seine Steine spielt, doch er kann deren Steine hinter der Teeline wegwischen, falls er dies für vorteilhaft hält. Gemäss internationaler Spielregeln ist es nur dem Skip und Vizeskip erlaubt, hinter der Teeline die Steine des Gegners wegzuwischen.

Üblicherweise spielt der Skip an der vierten Position, also die beiden letzten Steine seines Teams in einem End, er kann seine Position aber auch mit jedem anderen Mitspieler tauschen. Die Mannschaft wird oft nach dem Skip benannt. Der Vizeskip unterstützt den Skip bei dessen Aufgaben. Wenn der Skip die Steine abspielt, übernimmt er das Anzeigen des Ziels. In der Regel spielt er an dritter Position.

## Das Eisfeld, der Stein und der Besen

Das Spielfeld wird auch Sheet genannt und ist

44,5 Meter lang und 4,75 Meter breit. Das Spielfeld ist sowohl in Längs- als auch Querachse symmetrisch aufgebaut. Gespielt wird auf einer besonders präparierten Eisfläche. Die Spielfläche muss absolut plan sein. Der Eismeister besprüht die Fläche vor Spielbeginn mit feinen Wassertropfen (englisch „pebble“). Aufgrund der Reibung zwischen dem Stein und den Wassertropfen dreht sich der Stein nach innen oder aussen, d.h., er „curlt“. Die Drehbewegung verändert sich im Verlaufe des Spiels, da die Wassertropfen durch das Gleiten der Steine allmählich abgehobelt werden.

Die zu spielenden Steine für internationale Wettkämpfe sind aus besonderem Granit hergestellt und wiegen 18,16 Kilogramm. Sie haben einen Durchmesser von 280 Millimetern und sind auf der Unterseite hohlgeschliffen, so können sie optimal auf der präparierten Eisfläche gleiten. Die Spielsteine werden vor dem Wettkampf einen Tag lang heruntergekühlt, erst dann sind sie bereit für das Spiel.

Während man früher mit Strohbesen wischte, sind es heute Kissenbesen. Diese besitzen Stoff- oder Kunststoffkissen anstelle von Haaren und haben eine höhere Wischeffizienz. Des Weiteren wird der Besen als Balancierhilfe bei der Steinabgabe benutzt. Und vom Skip für die Zielangaben. Jeder Spieler, der nicht gerade einen Stein abgibt, darf wischen. Das Kommando wo und wieviel gewischt wird, erteilt der Skip. Durch das schnelle Wischen wird das Eis erhitzt. Dadurch entsteht ein Wasserfilm auf der Oberfläche, wodurch der



## CURLING SPEZIALBEGRIFFE

### Bump

Das Anstossen der Steine, um deren Position auf dem Feld zu verändern.

### Take-out

Das Anstossen der Steine, um diese aus dem Spiel zu nehmen.

### Draw

Ein Stein, der im Haus liegen bleibt, ohne einen anderen Stein zu berühren.

### Peel

Wenn sowohl ein anvisierter Stein als auch der soeben abgespielte Stein das Haus verlassen.

### Freeze

Ein Stein, der leicht gegen einen anderen Stein anstösst und dadurch direkt davor im Haus liegen bleibt, was es sehr schwer macht, ihn zu entfernen.

### Hit and roll

Das Anstossen eines im Haus liegenden Steins derart, dass der gespielte Stein in Richtung Ziel abprallt und shot liegen bleibt.

Steinlauf verlängert werden kann oder aber auch in seiner Laufrichtung geändert wird. Ganz nebenbei ist dank dem vielen Wischen im Laufe eines Spiels die Spielfläche immer sauber, also optimal bespielbar.

Während des Spiels tragen die Curler spezielle Curlingschuhe. Die Sohle eines dieser Schuhe besitzt eine dünne Schicht aus Teflon oder einem anderen Material mit glatter Oberfläche, diesen Schuh nennt man slider. Manche Spieler befestigen während des Wischens eine Gummisohle unter der glatten Schuhsohle, um nicht auszurutschen. Der andere Schuh besitzt an der Sohle eine dünne Schicht aus aufgerautem Gummi, um die Haftung auf dem Eis zu maximieren.

### So wird gespielt

Beim Abspielen eines Steins wird dieser vom Spieler im Abgabebereich mit der Hand nach vorne beschleunigt. Dabei kann er sich von Widerlagern, den „Hacks“ (im Spielfeld eingelassenen) abstossen. Die Bewegung muss vor der Teeline der Abspielseite beginnen und kontinuierlich in Richtung Ziel erfolgen. Der abgegebene Stein muss losgelassen werden, bevor er die Hogline der Abspielseite überquert und er muss bis hinter die zielseitige Hogline gleiten. Weil die Steine mit einer Drehbewegung abgespielt werden, gleiten sie an bereits gespielten Steinen vorbei.

Ein in Bewegung versetzter Stein darf nicht mehr berührt werden.

Die abspielende Mannschaft darf das Verhalten des gleitenden Steins durch Wischen der Eisfläche vor dem Stein beeinflussen. Gleitet der Stein über die Teeline hinaus, so darf sein Verhalten vom Skip der Gegenmannschaft durch Wischen beeinflusst werden.

Beim Spielen eines Steins kann der Spieler nicht nur versuchen, seinen Stein optimal zu platzieren, sondern auch Steine der Ge-

genmannschaft aus dem Spiel zu befördern. Das macht das Spiel ganz schön tricky und spannend. Ein gespielter Stein ist dann ungültig und muss aus dem Spiel genommen werden, wenn er bei der Abgabe beim Überqueren der abspielseitigen Hogline noch von der Hand berührt wird, oder wenn er auf oder vor der zielseitigen Hogline zum Stehen kommt, aber auch wenn er an die Seitenbande stösst oder über eine Seitenlinie gleitet. Das gilt auch dann, wenn er von einem Stein des Gegners dahin bewegt wurde. Ebenso raus aus dem Spiel ist ein Stein, der hinter der Backline zu liegen kommt, oder berührt wird. Als Berührungen oder Verschiebungen eines Steins gelten Berühren mit dem Fuss, der Kleidung, dem Besen oder anderen Ausrüstungsteilen. Allerdings hat der Skip des Teams, das den Regelverstoss nicht begangen hat, die Wahl zwischen dem Herausnehmen des berührten Steins und Rückplatzierung anderer Steine oder die Folgen der Berührung so zu belassen, wie sie sind.

Wird ein Stein als ungültig deklariert, wird er sofort aus dem Spiel genommen, ohne das Ende seiner Bewegung abzuwarten. Damit soll z. B. verhindert werden, dass ein von der Seitenbande abprallender Stein an einen anderen Stein anstösst und damit noch weitere Auswirkung hat. Der Bereich zwischen zielseitiger Hogline und Haus ist die Free Guard Zone. Dort platzierte Steine dürfen frühestens mit dem dritten Stein einer Mannschaft herausgefegt werden.

Geschieht dies vorher unabsichtlich, so darf der Stein wieder an die alte Stelle gelegt werden.

Sobald alle Steine in einem End gespielt sind, wird

das Resultat ermittelt: Es wird gezählt, welche Mannschaft einen oder mehrere Steine näher am Zentrum liegen hat als die Gegenmannschaft, dabei werden nur die Steine gezählt, die im Haus liegen.

Gibt es im ganzen Haus keinen einzigen Stein, so bekommt keine Mannschaft einen Punkt.

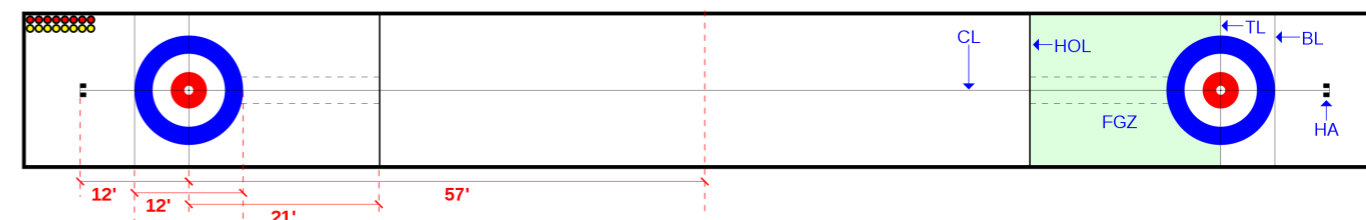
Ist mit blossen Auge nicht erkennbar, welcher von mehreren Steinen näher am Ziel liegt, so kommt ein zirkelähnliches Hilfsmittel zum Einsatz. Während des Ends darf es nicht benutzt werden. Anschliessend wird in Richtung des entgegengesetzten Hauses weitergespielt.

Ganz klar, diejenige Mannschaft, die den letzten Stein abspielen darf hat bessere Gewinnchancen, Darum ist das Recht des letzten Steins sehr wichtig.

Deshalb wird vor Spielbeginn dieses Recht für das erste End ausgelost, danach hat immer diejenige Mannschaft das Recht des letzten Steins, die das vorherige End verloren hat. Bei einem Nuller-End, also wenn keine Mannschaft Punkte gemacht hat und das Haus leer geblieben ist, wird das Recht des letzten Steins nicht gewechselt. Macht ein Team einen Punkt, obwohl es nicht den letzten Stein hatte, spricht man von einem gestohlenen End.

### Schachmatt auf dem Eis

Soweit so gut, aber der eigentliche Clou des Spiels ist die Strategie. Zum Beispiel wenn das Haus am Schluss eines Ends leer ist, spricht man von einem Nuller-End. Das ist viel häufiger Strategie als Zufall. Da das Minimum, um das Recht des letz-



CL: Centreline - HOL: Hogline - TL: Teeline - BL: Backline - HA: Hackline mit Hacks - FGZ: Free Guard Zone



ten Steins zu verlieren, ein Punkt ist, will das Team mit dem letzten Stein möglichst zwei oder mehr Punkte schreiben. So verzichtet dieses Team lieber auf einen einzigen noch möglichen Punkt und versucht, das Haus ganz leer zu machen, um das Recht des letzten Steins zu behalten. Im Erfolgsfall endet das End dann mit 0:0.

Ein Spiel oder auch Match dauert bei grossen Turnieren in der Regel zehn Ends. Bei kleineren Wettbewerben sind auch acht Ends üblich. Steht das Spiel am Ende unentschieden, werden solange Zusatzends gespielt, bis eine Entscheidung herbeigeführt werden konnte.

Sieht ein Team keine Möglichkeit mehr, das Spiel zu gewinnen, so kann es dieses aufgeben, falls mindestens sechs Ends absolviert worden sind. Um zehn Ends zu spielen, erhält jede Mannschaft 75 Minuten Zeit. 73 Minuten für das eigentliche Spielen und zweimal eine Minute für Time-outs. Für ein Zusatzend stehen jedem Team 11 Minuten zur Verfügung, davon eine Minute für eine zusätzliche Auszeit. Überschreitet eine Mannschaft diese Zeit, verliert sie automatisch – selbst wenn sie in Führung liegt.

Seit der Europameisterschaften 2014 gibt es nun auch Thinking Time. Mit dieser Regel hat nun jedes Team 38 Minuten zum Überlegen zur Verfügung. Die Zeit wird angehalten, sobald der Spiel-

stein die T-Line am Abgabe-End überquert hat. Dies hat zur Folge, dass Teams, die viele langsame Steine spielen, keinen Nachteil gegenüber Teams haben, die schnelle Steine spielen.

#### **Etwas Geschichte**

Das Wort Curling stammt vom schottischen Verb *tae curl ab*, was so viel heisst wie drehen. Es beschreibt die Bewegung der Steine, während sie über das Eis gleiten. Der älteste erhaltene Curlingstein stammt aus dem Jahr 1511. Der erste Curlingclub wurde 1716 in Kilsyth gegründet. Durch enge Beziehungen Schottlands mit Kanada kam Curling nach Übersee. Auf dem europäischen Kontinent begann der Curlingsport in Frankreich, wo Zöllner es von einreisenden Schotten erlernten.

Ende des 19. Jahrhunderts erreichte der Curlingsport Schweden und die Schweiz. Inzwischen wird Curling in vielen europäischen Ländern gespielt und erfreut sich ebenso in Japan, Australien und Neuseeland wachsender Beliebtheit.

#### **Curling in der Schweiz**

Schweizer Curler gehören seit Gründung der World Curling Federation zur Weltspitze. Nach den Erfolgen an verschiedenen Weltmeisterschaften und bei Olympischen Spielen brach in

der Schweiz ein wahrer Curling-Boom aus. In der Schweiz gibt es ungefähr 8.000 aktive Curler. Die Schweiz ist somit das Land mit den drittmeisten Curlingspielern. Nur in Schottland (ca. 15.000) und in Kanada (ca. 800.000) ist der Curlingsport weiter verbreitet.

Die Schweizer Männer wurden zweimal Olympiasieger, dreimal Weltmeister und achtmal Europameister. Die Schweizer Frauen wurden sechsmal Weltmeister davon zweimal hintereinander 2013 und 2014 und sechsmal Europameister.

#### **Curling Superstar**

Unsere erfolgreichste Curlerin war Mirjam Ott. Als sie zehn Jahren alt war, begann Mirjam Ott mit dem Curling. an ihrem ersten Grossturnier in Kopenhagen gewann sie die Goldmedaille. Bei der EM 2001 im finnischen Vierumäki wurde sie Dritte.

Bei den Olympischen Winterspielen 2002 in Salt Lake City war sie im Team von Skip Luzia Ebnöther und gewann die Silbermedaille. So eilte sie von Erfolg zu Erfolg und wurde bald schon Skip der Schweizer Frauenmannschaft.

An der EM 2004 in Sofia, der EM 2005 in Garmisch-Partenkirchen sowie den Olympischen Winterspielen 2006 in Turin wurde Ott als Skip erneut Zweite.

Als Mirjam Ott in Turin die zweite Silbermedaille erkämpfte wurde sie zur einzigen Frau weltweit, die zwei Olympische Medaillen im Curling besitzt. Darüber hinaus ist sie vierfache Schweizer Meisterin (1997, 2004, 2006 und 2008). Es folgten Jahre mit weniger guter Medaillenbilanz. Sie

spielte zwar immer vorne mit, aber kam nicht mehr aufs Podest. Bei den Olympischen Winterspielen 2014 in Sotschi stand sie mit ihrer Mannschaft erneut im kleinen Finale, unterlag aber im Kampf um die Bronzemedaille den Gegnerinnen aus England. Nach diesem Olympiaeinsatz löste sich das Team um Mirjam Ott auf und sie beendete nach 29 Jahren ihre Karriere als Spitzensportlerin, Topcurlerin und Skip.

Danach übernahm Mirjam Ott die Funktion der Trainerin des Badener Frauenteam um Skip Alina Pätz.



Mirjam Ott